

tumskundliche Materialien (Sarkophagrelief, Karte, Schriftrollen, Rekonstruktionen) runden das Bild für den Textteil ab. Hinzu kommen ein übersichtlich gegliedertes Inhaltsverzeichnis und ein gut verständlicher, mit Beispielen veranschaulichter Anhang zur Metrik, bei dem sich die Herausgeber vernünftigerweise auf die auch für die spätere Lektüre wesentlichen Versmaße des daktylischen Hexameters und des jambischen Trimeters bzw. des jambischen Senars beschränken.

Die Auswahl der Autoren ermöglicht die unterrichtliche Behandlung höchst unterschiedlicher Gattungen und Textsorten (Brief, Rede, Epos, Liebesgedicht, Fabel, Satire, Geschichtsschreibung), allerdings leider eng auf den „klassischen“ Kanon begrenzt: Weder kommen seltener behandelte Themen (Christentum) noch mittel- oder neulateinische Texte vor, die man vielleicht zur Erweiterung des Blickwinkels in eine Neuauflage ergänzend aufnehmen könnte. Die an der Chronologie ihrer Entstehung orientierte Anordnung der Texte stellt didaktische Kriterien wie Progression im Schwierigkeitsgrad oder die Bereitstellung thematischer Anknüpfungspunkte zwischen Texten aufgrund inhaltlicher Nähe hinten an - etwa könnte der Auszug aus Ciceros erster Catilinarischer Rede mit Sallusts Darstellung unmittelbar konfrontiert werden; auch die zugehörigen Aufgaben könnten entsprechend formuliert werden, damit der thematische Zusammenhang zwischen beiden Texten den Schülern deutlich vor Augen steht; so würde etwa dem Sequenzgedanken noch besser Rechnung getragen.

Eine andere Möglichkeit bestünde in einer gattungsbezogenen Anordnung der Texte. Etwa könnten die verschiedenen Briefautoren nebeneinander erscheinen, viele andere Modelle wären denkbar. Das hier gewählte Modell hat demgegenüber den Vorteil, dass ein Autor bzw. eine Textstelle im Zentrum des Interesses steht und man sich - beispielsweise auf der Grundlage der gut gewählten Rezeptionsdokumente in dieser Ausgabe - intensiv mit diesem Text, der Gattung und Intention beschäftigen kann. Selbstverständlich ist das Angebot auf diesem Gebiet erweiterungsfähig, es bietet aber schöne und si-

cher oft ungewöhnliche Gesprächsanlässe - und für eine Ausdehnung der unterrichtlichen Gespräche auf weitere verwendbare Dokumente sind der Phantasie des Lehrers kaum Grenzen gesetzt.

Ansprechend ist neben diesem Aspekt auch die Art der Illustrationen: Zu jedem Autor finden sich zu Beginn, mehrfach auch zusätzlich im Verlauf des Textes Zeichnungen, die in witziger Weise den Inhalt einer Stelle aufgreifen und so neben rein motivatorischer Funktion auch hinführende Aufgaben übernehmen können. Dem Alter, in dem die Schüler sich während der Übergangsektüre befinden (bei L I Klasse 9, bei L II Klasse 10, bei L III 10.2 oder 11.1), scheinen diese Zeichnungen angemessen zu sein, das Angebot wird aber um Fotos, Karten, Abbildungen verschiedener altertumskundlicher Materialien erweitert und so vervollständigt.

So kann man davon ausgehen, dass diese Ausgabe in der Phase der Übergangsektüre - oder auch der kontinuierlichen Lektüre - gut eingesetzt werden kann. Es bleibt jedem unbenommen, den gewiss vielseitigen Unterricht, den er mit diesem Buch gestalten kann, durch Hinzuziehung weiterer Materialien noch zu bereichern, man wird aber sowohl in den Bereichen der Lateinischen Sprache (Anmerkungen und Erläuterungen) und der Lateinischen Texte (Auswahl, Spektrum) als auch im Bereich der Rezeption und Tradition in diesem Band wertvolle Anregungen finden und das Buch gut einsetzen können.

ANKE LASER, Bochum

Antike Spiele. Hrsg. vom Museumspädagogischen Zentrum München. München 1996. Beziehbar: Schriftenverkauf der Staatl. Antikensammlungen; Schriftenverkauf des MPZ in der Neuen Pinakothek München; Bestellung bei Löwendruck, Nailastr. 2, 81737 München. DM 19,80 + Porto + Verpackung.

Mit der Spielbox des MPZ wird der Versuch gemacht, Kindern und Jugendlichen (oder auch Erwachsenen) Spiele der Antike nahe zu bringen. Dazu dient zum einen ein ausführliches

SALVETE!

Cordula und Marc lernen beim Besuch Pompejis eine Archäologiestudentin kennen, die den ehemaligen Hausherrn des antiken Landguts Rufus wiederauferstehen läßt ...

Kennzeichnend für *SALVETE* sind glaubwürdige Identifikationsfiguren, spannende Themen und die Begegnung von Moderne und Antike. Zeichnungen, Modelle und Fotos erwecken die alte Welt zu neuem Leben, in die die Schüler/innen durch gezielte Fragen kurzerhand miteinbezogen werden.

SALVETE orientiert sich an der klassischen Latinität und bereitet mit Erzählungen, Briefen, Anekdoten, Inschriften, Fabeln und Komödien auf Originallektüre vor.

Kurz: *SALVETE* verbindet Bewährtes optimal mit thematischen und methodischen Neuerungen!

Gute Bücher machen Schule

Cornelsen Verlag
Postfach 33 01 09 · 14171 Berlin



SALVETE

Texte und Übungen, Band 1

148 Seiten
gebunden 797 112 ● 28,90

Texte und Übungen, Band 2

160 Seiten
gebunden 797 120 ● 28,90

Texte und Übungen, Gesamtband

280 Seiten
gebunden 797 139 ● 39,80

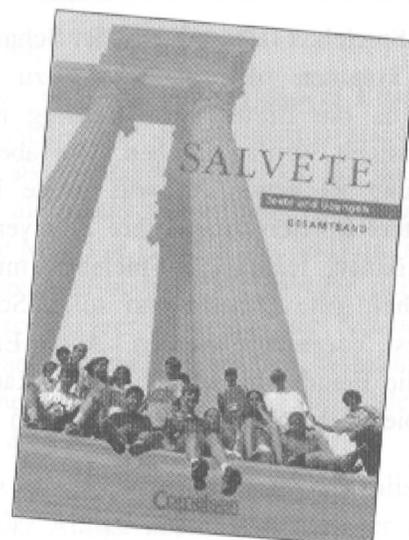
Begleitgrammatik

192 Seiten
kartoniert 797 147 ● 28,90

Vokabelverzeichnis (separat)

96 Seiten
geheftet 797 201 ● 7,60

Außerdem erhältlich:
**Arbeitshefte, Lehrerhandbücher
und Lernsoftware**



Heft, das durch reichhaltiges Bildmaterial (Reliefs, Vasenmalerei, Statuen) und Quellenangaben aus der Literatur ein lebhaftes Bild der spielenden Kinderwelt vermittelt (Nüsse als Murmeln, Ballspiele oder Puppen etc.). Zum anderen werden drei verschiedene römische Brettspiele vorgestellt, deren Spielbretter bedauerlicherweise aus rechter dünner Pappe gefertigt sind. Die „Rund-Mühle“ ist dem heutigen Mühle-Spiel vergleichbar, das „Soldatenspiel“ dem Dame-Spiel, das „Zwölfpunkte-Spiel“ Backgammon. Die kurzgefassten Regeln sind leicht verständlich und einprägsam. Hat man jedoch die Taktik beispielsweise des Soldatenspiels begriffen, zeigt sich, dass nach den gegebenen Regeln jede Partie mit einem „Remis“ enden muss. Auch die Rund-Mühle wird spätestens beim fünften Spiel berechenbar und langweilig. Dennoch kann man zu zweit einen recht unterhaltsamen Abend mit diesen Spielen verbringen.

Des Weiteren enthält die Box einen Bausatz für einen Würfelturm, durch den die Würfel bei Glücksspielen geworfen wurden, um Manipulation auszuschließen. Die zu diesem Zwecke verwendeten knöchernen Würfel, die nur auf vier Seiten fallen können, sind ebenfalls (in einer Kunststoffnachbildung!) beigelegt. Zu guter Letzt befindet sich ein antikes Tangram-Spiel in der Sammlung, eine Art Puzzle, aus dessen Teilen verschiedene Figuren gelegt werden können, laut Anleitung beispielsweise ein Elefant oder ein bewaffneter Gladiator.

Wie die Spielebox tatsächlich in der Schule zum Einsatz kommen soll, ist schwer zu beantworten, da die Brettspiele durchweg nur zu zweit gespielt werden können. Um aber eine Vorstellung zu gewinnen, wie antike Kinder (oder ältere Spielernaturen) ihre Zeit verbracht haben können, leistet die Spielebox mit dem Themenheft gute Dienste und sollte Schülern zumindest vorgestellt werden. Auch Erwachsenen, die Freude am Spielen haben, kann das Ausprobieren der Spiele einen kniffligen Abend bereiten.

FRAUKE MEINERS, Berlin

Jürgen Brandes, Dieter Gaul: ARCUS Software. Das Schwerpunktprogramm (2 Disketten + Faltblatt mit Installierungshilfen und Wegweiser durch das Programm), Programmentwicklung: CMSOft Hamburg, Verlag Moritz Diesterweg, Frankfurt a. Main 1996, ISBN 3-425-08870-X, DM 79,50.

Programme zum Lateinvokabel-Lernen gibt es im Dutzend, unterschiedlich in Qualität, Preis und Brauchbarkeit. Zahlreiche Schüler nutzen oder besitzen solch ein Programm oder wollen von ihrem Lehrer beraten werden, wenn sie sich nach einem geeigneten Lernprogramm umsehen.

Programme zur Einübung lateinischer Grammatikphänomene sind ein Desiderat. Zunächst ginge es einem solchen Grammatikprogramm genauso wie den vielen Broschüren und Heften, mit denen Schülerinnen und Schüler angeblich eigenständig ihre Kenntnislücken füllen können: eine Kompatibilität zum benutzten Lehrbuch besteht meist nicht.

Der Diesterweg-Verlag und die Herausgeber des Lehrbuches ARCUS haben eine Software konzipiert, die zum neu erschienenen Lehrbuch ARCUS passt und parallel zu Lehrbuch und Grammatik genutzt werden kann. Natürlich ersetzt sie nicht den Lehrer (vielleicht den teuren Nachhilfelehrer), aber sie kann unterstützen. Die ARCUS Software ist nicht zum kleinschrittig programmierten Lernen gedacht, wie die vor Jahrzehnten erschienene programmierte Lateinische Grammatik von Eikeboom/Holtermann (Verlag Vandenhoeck & Rupprecht; Göttingen) dies vorsah, sondern zum Üben und Festigen der im Unterricht behandelten Phänomene.

Über das Installieren und Starten des Programms braucht man kein Wort zu verlieren, es ist verständlich beschrieben und kinderleicht, ebenso das Sich-Bewegen im Hauptmenü durch Befehlsschaltflächen mit Mausclick. Auch lässt sich jede Informations- und Aufgabenseite problemlos ausdrucken. An Systemvoraussetzungen sind erforderlich: PC 386/33, 4 MB Hauptspeicher, VGA-Graphikkarte, VGA-Farbmonitor, Maus, Microsoft Windows ab Version 3.1.